

Bechtold, Christopher; Friedrich, Björn; Gerstmann, Markus; Sieben, Gerda

## Die netzpolitische Glaskugel

formal überarbeitete Version der Originalveröffentlichung in:

formally revised edition of the original source in:

Beranek, Angelika [Hrsg.]; Ring, Sebastian [Hrsg.]; Schuegraf, Martina [Hrsg.]: *Zwischen Utopie und Dystopie. Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft. München : kopaed 2020, S. 133-143. - (Schriften zur Medienpädagogik; 56)*



Bitte verwenden Sie in der Quellenangabe folgende URN oder DOI /

Please use the following URN or DOI for reference:

urn:nbn:de:0111-pedocs-226635

10.25656/01:22663

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-226635>

<https://doi.org/10.25656/01:22663>

### Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen, solange sie den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen und die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrags identisch, vergleichbar oder kompatibel sind. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work or its contents in public and alter, transform, or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. New resulting works or contents must be distributed pursuant to this license or an identical or comparable license.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



### Kontakt / Contact:

peDOCS  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@diipf.de](mailto:pedocs@diipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Mitglied der

  
Leibniz-Gemeinschaft

Schriften zur Medienpädagogik 56

## Zwischen Utopie und Dystopie

**Medienpädagogische Perspektiven  
für die digitale Gesellschaft**

Angelika Beranek  
Sebastian Ring  
Martina Schuegraf(Hrsg.)

**kopaed** (München)  
[www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

## **Schriften zur Medienpädagogik 56**

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

### **Herausgeber**

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V.

### **Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
Oberstr. 24a  
D-33602 Bielefeld  
Fon: 0521.67788  
Fax: 0521.67729  
Email: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
Website: [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autorinnen und Autoren verantwortlich.

Redaktion: Angelika Beranek, Sebastian Ring, Martina Schuegraf, Tanja Kalwar

Lektorat: Tanja Kalwar

Einbandgestaltung und Titellillustration: Katharina Künkel

© kopaed 2020  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
Fon: 089.68890098  
Fax: 089.6891912  
Email: [info@kopaed.de](mailto:info@kopaed.de)  
Website: [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

ISBN 978-3-86736-586-4  
e-ISBN 978-3-86736-595-6

---

**Christopher Bechtold/Björn Friedrich/  
Markus Gerstmann/Gerda Sieben**  
**Die netzpolitische Glaskugel**

---

Mit einer netzpolitischen Glaskugel in die Zukunft schauen, um herauszufinden, ob wir uns auf diese freuen wollen oder sie fürchten sollen, ist eine große Herausforderung. Bevor der Blick in die Zukunft geworfen wird, ist ein Blick auf das Heute notwendig und natürlich auch einer zurück, damit der aktuelle Standort besser eingrenzt werden kann. Begeben wir uns auf eine Zeitreise.

Vor 20 Jahren zitterten Fachmenschen vor dem sogenannten Millennium-Bug. Sie waren sich unsicher, wie wohl die Computersysteme den Übergang auf das neue Jahrtausend – 31.12.1999 bis 01.01.2000 – überstehen würden. Aufgrund der damaligen knappen Speicherressourcen in den Betriebssystemen wurden Jahreszahlen nur mit zwei Ziffern ausgeben – die Jahreszahlen mussten von 99 auf 00 zurückgestellt werden. Einige befürchteten das totale Chaos, denn die Betriebssysteme der Rechner würden diesen mathematischen „Rückschritt“ nicht mitmachen. In den Medien wurde über apokalyptische Ausfälle bei Energie, Militär, Banken und Mobilität spekuliert. Ab 17:00 Uhr schaute die Fachwelt gespannt nach Neuseeland und bemerkte, dass die computergestützten Systeme nicht abstürzten: Die kurzfristigen Updates halfen für den Moment. Erleichterung machte „relativ schnell“ die Runde, über E-Mails, SMS und einige Newsportale.

Ab Mitte der 1990er-Jahre konnten Internetnutzer\*innen schon mit ISDN surfen. Der Umstieg vom Modem auf die neue Technik wurde nicht sofort von allen umgesetzt. Der Satz „Raus aus dem Internet, ich muss telefonieren!“ klang noch einige Zeit durch deutsche Haushalte. Denn ein großer Teil der Menschen erkundete die neuen Möglichkeiten mit Rechner mit Betriebssystemen wie Windows 3.1, 95 oder 98. Wie weit Deutschland damals mit dem Internet war, zeigen die Zahlen der zweiten JIM-Studie 1999:

„Die Verfügbarkeit an elektronischen Medien hat im Vergleich zum Vorjahr leicht zugenommen. Von dieser Entwicklung sind mit Ausnahme von Geräten zur mobilen Textnachrichtenversendung (Pager) alle erfragten Medien betroffen. Zwei Drittel der 12- bis 19jährigen haben demnach ein eigenes Fernsehgerät, vier von zehn geben an, einen Computer zu besitzen. Einen Computer nennen noch immer doppelt so viele Jungen wie Mädchen ihr Eigen. Zuwachsraten konnten auch Spielkonsolen für Fernsehgeräte erzielen, die zum größten Teil zur Medienausstattung männlicher Befragter gehören. Auffällig ist auch der Anstieg eigener Mobiltelefone, in der Altersgruppe der 18- bis 19jährigen verfügt bereits jeder vierte über ein Handy.“ (mpfs 1999: 13)

Ein weiterer wichtiger Meilenstein in die heutige mediale Gegenwart war die Einführung des Smartphones 2007. Endlich konnten die Menschen ohne große Kosten mit den mobilen Endgeräten einfach ins Internet gehen oder mittels Apps ausgewählte Fragmente direkt online abrufen. Eine neue Variante der Kommunikation kam 2009 auf den Markt: WhatsApp. Dieses ist gerade mal 10 bis 20 Jahre her. Aber wie sieht wohl die Zukunft bei mindestens gleichbleibender Geschwindigkeit aus?

Antworten soll das Workshop-Konzept *Die netzpolitische Glaskugel* (durchgeführt beim Forum Kommunikationskultur 2019 der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, 15. bis 17.11.2019 in München) geben. Zum Start beleuchtet der Workshop die aktuelle Medienlandschaft, anschließend zeigen drei Szenarien einen utopischen und dystopischen sowie trendigen Blick in die Zukunft. In einem offenen vierten Slot besteht die Möglichkeit für einen spontanen Einwurf einer Zukunftsversion eines Teilnehmenden. Im Anschluss bereichert ein Methodenmix zum Thema Datenschutz den 90-minütigen Workshop.

Die vergangene Momentaufnahme von Ende 2019 wird an dieser Stelle weggelassen. Die drei Szenarien und der Methodenmix werden folgend exemplarisch vorgestellt.

## **Utopisch**

Der Entwurf eines utopischen Zukunftsszenarios erweist sich als Herausforderung, denn derartige Entwürfe wirken rasch naiv, idealistisch oder gar lächerlich. Auch in der Literatur oder im Film-Fernseh-Bereich gibt es kaum Vorlagen, auf die man zurückgreifen könnte. Dennoch versuchen wir an dieser Stelle, einen zuversichtlichen Blick in die Zukunft zu werfen.

Stellen wir uns also vor, wir befinden uns im Jahr 2030. Die Bewegung *Fridays for Future* hat einige Jahre zuvor ihre Aktivitäten eingestellt, da weltweit umfangreiche Klimaschutz-Maßnahmen eingeleitet wurden. Im Jahr 2025 entstand daher die Bewegung *Mondays for Privacy*, die sich seither für verbesserte Datensicherheit und eine größere Souveränität der User\*innen stark macht.

In Europa hat diese Bewegung nach fünf Jahren bereits einige Ziele erreicht. Die Europäische Union hat ihre Rolle als einflussreiche und basisdemokratische Institution gefunden und konnte auch mit Blick auf netzpolitische Fragestellungen einige zufriedenstellende Lösungsansätze entwickeln. Die anfangs umstrittene Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) entwickelte sich nach kleineren Korrekturen zu einer wirksamen Grundlage für den datenschutz-konformen Umgang mit privaten Daten von Nutzer\*innen. Das

2019 gestartete Projekt *Gaia-X* führte zu einer eigenen etablierten inner-europäischen Dateninfrastruktur, die ohne Nutzung externer Server auskommt.

Im Bereich der Innenpolitik konnten die Bemühungen eingedämmt werden, die Bevölkerung zunehmend mithilfe digitaler Technologien zu überwachen, um vermeintlich mehr Sicherheit gewährleisten zu können. Die zahlreichen Proteste der freiheitsliebenden Europäer fanden Gehör und so ließen sich die Sicherheitsbehörden darauf ein, gemeinsam mit der Zivilbevölkerung an einer ausgewogenen Balance aus Freiheit und Kontrolle zu arbeiten und Maßnahmen umzusetzen, die auf die Interessen aller Beteiligten abgestimmt sind.

Nicht zuletzt haben das veränderte Bewusstsein der Bevölkerung und die angepassten Nutzungsgewohnheiten zu einer Stärkung europäischer Dienstleister geführt. So konnte im Bereich „Online-Suche und -Services“ die ursprüngliche Dominanz der Google-Dienste eingedämmt werden, im Gegenzug entwickelte sich der deutsche Anbieter Ecosia zum Marktführer. Als Kommunikations- und Networking-Dienstleister sind nicht mehr WhatsApp, Facebook und Instagram tonangebend, sondern die Angebote der Schweizer Firma Threema. Im Multimedia-Bereich wurden Netflix, Amazon & Co. vom schwedischen Konzern Spotify verdrängt, der sein ursprüngliches Angebot des Musik-Streaming auch auf Videos, Games und mehr ausweitete. Als führende digitale Sprachassistent\*innen wurden Siri und Alexa von einem neuen Smart-Speaker von Ecosia abgelöst, der auf den Namen *Europa* hört. Durch Sprachbefehle wie „Europa, mach' das Licht an“ oder „Europa, spiel' mir Pop-Songs“ konnte zudem das positive Verhältnis zwischen der EU und ihren Bürger\*innen vertieft werden.

In Europa hat sich also eine digitale Souveränität etabliert, so dass die Gesellschaft unabhängig von amerikanischen und asiatischen Tech-Konzernen digitale Angebote nutzen kann, die sich nicht über kommerzielle Datenanalyse finanzieren, sondern die Privatsphäre und Sicherheitsbedürfnisse der Bevölkerung ernst nehmen.

## ***Dystopisch***

Die Nutzung und Auswirkung von Technik und dem Internet werden in der Literatur oft sehr düster und pessimistisch beschrieben und beschwören meist ein dystopisches Bild der Gesellschaft herauf. Folgende Werke lassen sich hierfür exemplarisch nennen: *Deamon* (2006), *Darknet* (2010), *Control* (2012), *Kill Decision* (2012) und *Change Agent* (2017) von Daniel Suarez, *QualityLand* (2017) von Marc-Uwe Kling, *Ready Player One* (2011) von Ernest Cline, *Zero* (2014) und *Blackout* (2012) von Marc Elsberg oder

Klassiker wie *1984* (1949) von George Orwell und *Brave New World* (1932) von Aldous Huxley. Aber auch eine Reihe von Filmen wie *Terminator*, *Minority Report* oder *Die Matrix* greifen diese Themen auf und ebenso etliche Computerspiele.

Ein Zukunftsszenario könnte der totale Kollaps unserer Gesellschaft und der Natur sein oder das Ende aller Technologie durch einen weltumspannenden Krieg oder eine elektromagnetische Bombe (EMP), die alle elektronische Technik lahmlegt. Die Gesellschaft wäre wieder vorindustriell organisiert und nur sehr wenig Technik würde der Menschheit zur Verfügung stehen.

Wenn Technik weiterhin eine Rolle in der Welt spielt, wird sie noch mehr als jetzt das Leben aller durchdringen und bestimmen. Bereits die heutige Gesellschaft ist nicht mehr weit von einer totalen Erfassung und Überwachung aller Lebensbereiche durch Kameras, Mikrofone und Ortungsdaten (Gesichtserkennung, Mimik- und Gesten-Auswertung, Sprachanalyse, Geolocation, Metadaten der Kommunikation etc.) entfernt. Dies wird durch die kleinen Computer, die Menschen überall mit sich herumtragen, aber auch durch Geräte, die im öffentlichen Raum oder in privaten Wohnungen aufgestellt werden, gewährleistet. Smartphones und digitale Assistenten der großen Internetfirmen benutzen Nutzer\*innen freiwillig und gerne. Diese Firmen haben bereits jetzt ein riesiges Wissen über die Menschheit und könnten es in Zukunft nutzen, um Menschen stärker zu kontrollieren und zu manipulieren. Wahrscheinlich reduziert sich die Anzahl der internationalen Unternehmen und Staaten. Es gibt nur noch riesige, zentral gesteuerte Einheiten, bei denen die Grenzen zwischen Staat und Konzernen verschwimmen bzw. gar nicht mehr existieren. Diese Entwicklung wird wahrscheinlich durch wenig durchdachte Entscheidungen für bestimmte Produkte und Dienstleistungen vorangetrieben, die wir gerade in der Gegenwart kollektiv treffen, weil es so schön einfach und bequem ist.

Dabei kann eine Gesellschaft der totalen Vernetzung und Kontrolle über Netzwerke entstehen. Das Leben findet vielleicht nur noch virtuell in einem großen Netzwerk statt, wie in *Ready Player One* beschrieben. Wen wundert es, wenn aktuell Betreiber\*innen großer sozialer Netzwerke massiv in VR- und AR-Technik investieren.

Eine solche Gesellschaft könnte in weiten Teilen durch KI (Künstliche Intelligenz) überwacht, kontrolliert und gesteuert werden. Jede getroffene oder auch nicht getroffene Entscheidung von Menschen, ob bewusst oder unbewusst, wird erfasst und durch Algorithmen und KI analysiert. Dadurch lässt sich Verhalten wie Konsum, Lebensgestaltung und Kriminalität vorhersagen. Dies führt zu einer Steuerung von Informationen und

Zugängen zu Nachrichten, individuellen Preisen, Zugängen zu Bildung oder medizinischer Versorgung. KI bestraft abweichendes und belohnt normatives Verhalten, ohne das genau gesagt werden kann, auf welcher Grundlage dies genau basiert. Die Bevölkerung wird in bestimmte Kategorien (nicht unbedingt transparent und durchlässig) eingeteilt, wie z.B. Menschen mit gesellschaftlichem Einfluss, hohen finanziellen Ressourcen und Unabhängigkeit, einer kleinen mittleren Schicht und einer großen unterprivilegierten Schicht. Damit verfestigt KI soziale Rollenbilder und gesellschaftliche Strukturen, denn sie hat aus der Vergangenheit gelernt. Nur wer sich angemessen verhält, kommuniziert und konsumiert, bekommt Anreize und Angebote, um in höhere Kategorien aufzusteigen. Mit diesem Gamification-Ansatz ist sichergestellt, dass es eine simulierte Durchlässigkeit nach oben gibt, jedoch nur, um die Menschen noch besser zu kontrollieren.

Es könnte eine große unterprivilegierte Schicht entstehen, die entweder in Armut oder totaler Unterdrückung lebt. Arbeit für alle wird es nicht mehr geben. Diese Menschen werden durch Entertainment und Konsum ruhiggestellt, damit sie nicht auf die Idee kommen, irgendetwas ändern zu wollen. Wer in der überwachten und vernetzten Gesellschaft nicht mitmacht, existiert offiziell nicht, lebt undercover und ist im illegalen Darknet unterwegs.

Welche Rolle Implantate und implantierte netzwerkfähige Geräte (inklusive der Fähigkeit, chemische Stimuli im Gehirn zu setzen), Gentechnik, Klone, Robotik und Androiden etc. in einem solchen Szenario spielen, ist dann gar nicht so wichtig. Es geht dann nur noch um Nuancen in einer total überwachten und kontrollierten Gesellschaft.

## ***Trend***

Als Antwort auf die beiden vorherigen Trends wird in dem dritten Plädoyer der Versuch einer „digitalen Gelassenheit“ (Dirk von Gehlen) formuliert. In jedem Neuen kann sowohl etwas Positives, aber auch etwas Negatives gesehen werden. In den 1990er-Jahren wurde das Cyberspace hoffnungsvoll unter anderem als eine neue Heimat titulierte, in dem die Nutzer\*innen gemeinsam einen globalen, sozialen Raum errichten, der „gänzlich unabhängig von der Tyrannei“ (Barlow 1996) sei. Andererseits sind auch negative Zukunftsversionen, wie Huxleys *Schöne Neue Welt* oder z.B. die Netflixserie *Black Mirror* allseits bekannt. Bevor sich jemand auf eine Seite schlägt und den unterschiedlichen Verheißungen der Zukunft folgt, gilt zu bedenken: „Alles Leben ist Problemlösen“ – wie Karl Popper 1994 in seinem gleichnamigen Buch es formulierte.



Entspannt könnten Menschen auf die negativen Gedanken antworten, an denen sich immer wieder die Menschheit festbeißt: „Warum soll gerade jetzt die Welt untergehen?“ Gerhard Henschel zeigt in dem Buch *Menetekel – 3000 Jahre Untergang des Abendlandes* (2010) anhand von historischen Ereignissen auf, dass schon immer negative bzw. Endzeit-Szenarien angekündigt wurden und nicht eintrafen. Lakonisch möchte man hier im Sinne von Henschel einwerfen: Sind wir nicht der Beweis, dass diese Untergangsfantasien nicht funktionieren, in dem wir leben.

Auffällig ist dabei zu betrachten, dass gerade die jetzigen Profiteur\*innen der gewohnten Technik meistens eine veränderte Zukunft ablehnen. Z.B. sind es die Zeitungsverleger\*innen, die beklagen, dass ihre 400 Jahre alte Technik durch das Internet zerstört wird. Andererseits sind es die Internetnutzer\*innen, die ironisch dieses Statement in Foren oder Diskussionen kontern: Warum sollte jemand auch eine ganze Nacht warten, bis die Information am nächsten Morgen gedruckt auf dem Frühstückstisch liegen, wenn in Sekunden-schnelle die Informationen auf meinem aktuellen digitalen Endgerät landet?

Der Luddismus-Ansatz (nach dem englischen Maschinenstürmer Pseudonym Ned Ludd benannt, 1814) prägt auch heute noch die Streitereien über Veränderung zwischen den Generationen, wenn junge Menschen nicht auf die über 35-Jährigen hören wollen, wenn diese sagen: „Das geht nicht.“ Oder. „Wir sind damals noch zu den Menschen übergegangen, wenn wir was von ihnen wollten.“ Oder, wie Douglas Adams schön formulierte: „Alles, was nach deinem 35. Lebensjahr erfunden wird, richtet sich gegen die natürliche Ordnung der Dinge.“ (Haeusler 2012: 7)

Doch antworten wir lieber positiv im Sinne von Pippi Langstrumpf: „Das habe ich noch nie vorher gemacht, also bin ich mir völlig sicher, dass ich es schaffe!“ Jedenfalls wird dieser Ausspruch auf verschiedenen Mut-Mach-Memes im Internet ihr zu geschrieben und verbreitet.

Anders ausgedrückt, wenn wir gerade keine konkrete Idee einer Zukunft haben, besteht doch gerade jetzt die Möglichkeit, eine gute Lösung für eine demokratische digitale Gesellschaft zu entwickeln.

In so einer pragmatischen Lösung wird nicht das Schlaraffenland oder der Untergang ausgerufen. Aber wahrscheinlich eine Lösung, mit der sich viele Menschen arrangieren können, in der sie einen Nutzen bzw. ein Gewinn für ihr Leben sehen oder die es vereinfacht. Vielleicht hilft auch ein wenig der Zufall oder, noch besser, die netzpolitisch engagierte Jugend mit.

Somit bleibt es die Aufgabe der älteren Generation, dass sie jungen Menschen die Lust am Neuen nicht vergaulen. Eltern und Fachkräfte fördern spielerisches und kreatives Ausprobieren sowie eine intrinsische Motivation der heranwachsenden Generation. Die Boomer-Generation hat mit

ihrem „konservativen“ Denken und unnötigen Wissen über alte Technologien (Wählscheiben, Tonbandgeräte oder Videokassetten) selber keine Lösung für eine digitale Gesellschaft kreieren können. Deshalb muss die Lösung von jungen Menschen kommen.

Also handeln wir so, wie es auch viele pädagogische Maxime fordern: Wir lassen junge Menschen an der Zukunft teilhaben, sich eigenständig entwickeln und übergeben die Welt in Kinderhände (vgl. Herbert Grönemeyer).

Dieses Trendszenario schließt mit einem Zitat von Adorno ab:

„Nur der, der sich die Gegenwart auch als eine andere denken kann als die existierende, verfügt über eine Zukunft.“ (Adorno zit. in: Von Gehlen 2017)

### ***Zukunftswerkstatt Digitopia – Einladung zu einer didaktischen Annäherung***

Immer mehr freundliche, vernetzte Maschinen, mit denen wir tagtäglich umgehen, liefern Datenfutter für Algorithmen, die die erstaunlichsten Prognosen und Zuordnungen ermöglichen. Big Data Analytics bietet große Chancen für unsere Kommunikation, neue Geschäftsmodelle, staatliche Organisationen und Forschung. Diese immer dichtere Überwachung und Vermessung des menschlichen Verhaltens wirft viele spannende philosophische und ethische Fragen auf. Was sollen junge Menschen über das Thema wissen und wie kann man es vermitteln?

Seit 2014 beschäftigt sich das jfc Medienzentrum in Köln mit dem Thema „Big Data Analytics“. Entstanden sind dazu erste Methoden, die seit 2016 mit Unterstützung der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) in Form eines Lernparcours weiterentwickelt wurden. Die Ziele sind,

- die Abstraktheit, Unsichtbarkeit und Komplexität in Anschaulichkeit zu übersetzen,
- die digitale Selbstbestimmung zu fördern,
- digitale Infrastrukturen zu durchschauen und demokratisch mitzugestalten,
- produktive und gesellschaftlich wünschenswerte Nutzungsformen zu ermöglichen,
- Meinungsvielfalt einzufordern und Diskriminierungen zu verhindern.

Denn wir wissen es längst: Es ist nicht mehr möglich, *keine* Datenspuren zu hinterlassen und sich der Auswertung unserer Daten zu entziehen. Die Ebene, auf der wir bewusst entscheiden, was wir ins Netz stellen, ist lange nicht die wichtigste Quelle, aus der die „Großen“ des Internets (Google, Facebook, Apple, Amazon etc.) ihre Infos beziehen, nutzen oder weiterver-

kaufen. Durch Datenanalyse ist es möglich, Muster, Profile und Prognosen zu erstellen, die in vielen gesellschaftlichen Feldern angewendet werden: z.B. personalisierte Werbung, Gesundheitsprognosen, persönlichkeitsbezogene Informationsfilter, Learning Analytics, Predictive Policing etc.

Es zeigt sich, trotz der Medienkompetenz der „Digital Natives“, dass junge Menschen wenig bis nichts über diese Zusammenhänge wissen. Sie brauchen Hintergrundinformationen, um diese für ihre Zukunft so wichtige Entwicklung nicht nur aus der individuellen Perspektive („Wie verhalte ich mich richtig?“), sondern auch aus einer politischen Perspektive („Welche Interessen stecken hinter den Datensammlungen und ihrer Auswertung?“) zu betrachten. Darum hat das jfc begonnen, einen online und offline Lernparcours zu entwickeln, der zahlreiche Methoden enthält, die dazu beitragen, Big Data Analytics für Jugendliche verstehbarer zu machen. Im darauf aufbauenden Projekt *Zukunftswerkstatt Digitopia* konnten Methoden angewendet und viele Diskussionen mit Jugendlichen geführt werden. Hier bestätigten sich die in der Studie des DIVSI (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet) gefundenen Erkenntnisse:

- „Jugendliche verstehen sich nicht als Gestalter\*innen der (digitalen) Entwicklung, sondern als Getriebene.
- Sie sind keinesfalls zufrieden, dass man ihnen als „Digital Natives“ per se Medienkompetenz zutraut und sie, was Bildung und Medienkompetenz betrifft, eher allein lässt.
- Sie fordern geradezu ein, dass ihnen Erwachsene helfen, die komplexe Welt hinter den Oberflächen zu verstehen.“ (DIVSI 2018)

Auch die Kommunikations- und Kulturveränderung durch die Rückkopplung von Datenanalyse mit dem Alltag ist Jugendlichen wenig bewusst, z.B.:

- Die Verstärkung von Interessen und Trends durch gezielte Zuspiegelung von Informationen nach Profilen (z.B. die Beeinflussung von Gamer\*innen während des Spielens durch Auswertung des Spielverhaltens).
- Die Möglichkeit der Identifikation von Gruppen nach z.B. rassistischen, sexistischen, sozial ausgrenzenden Algorithmen und deren politische Bedeutung (meist wird nur die individuelle Perspektive gesehen.).
- Neue Vergleichbarkeiten durch das Sammeln und Abgleichen vieler Daten von vielen Menschen.
- Formen neuer Normierung durch Scoring-Prozesse (das Tracking des Verhaltens, sein Vergleich und die Beeinflussung von Verhalten durch positive oder negative Anreize).

Wenn Jugendlichen diese Dimensionen jedoch klar werden, sind sie häufig überrascht:

„Ich wusste nur, dass Werbung durch Datenanalyse ausgesucht und platziert wird, dass aber so viele andere Bereiche davon betroffen sind oder sein können, hab ich mir nicht klar gemacht.“

Da, wo sie anfangen über die politische Bedeutung nachzudenken, schwanken sie zwischen Betroffenheit, Resignation und dem Wunsch, etwas zu tun:

„[...] vielleicht ist das mit der Privatheit ja bald vorbei und wir sind dann eben transparent. [...] dann geht es vielleicht auch gerechter zu.“

„Ich denke, man muss da in vielen Bereichen aufpassen, was passiert. Wenn wir mal nicht mehr in einer Demokratie leben, wird's ernst [...]. Aber wo können wir andocken, wenn wir etwas tun wollen?“

Bei Fragen nach Möglichkeiten des Engagements für die politische Gestaltung des gesellschaftlichen Umgangs mit Datenanalyse können wir Jugendlichen bisher nur wenige Strukturen und wenige starke Partner\*innen nennen. Etwa zivilgesellschaftliche Organisationen und den digitalen Verbraucherschutz. Für die Medienpädagogik bedeutet dies, den bisherigen Fokus auszuweiten. Sie war bisher vor allem darauf ausgerichtet, die jungen Menschen durch individuell kompetenten Umgang zu schützen. Das war richtig, denn Gefahren ließen sich kaum ausschließen, kamen jedoch bisher vor allem von anderen Nutzer\*innen. Mit der breiten Verwendung von Datenanalyse in den unterschiedlichsten gesellschaftlichen Feldern wird dieser Rahmen überschritten. Wir müssen vermehrt Strukturen und Akteur\*innen „hinter“ den Medienangeboten ins Auge fassen. Weil wir nicht mehr nur durch individuell „richtiges“ Verhalten verhindern können, dass wir Datenspuren hinterlassen und getrackt werden, brauchen wir eine politische und gesellschaftliche Auseinandersetzung darüber, wer was mit diesen Technologien anfangen darf und wie diese Handlungen reguliert werden können.

Unsere Erfahrungen mit Jugendlichen zeigen, dass es wichtig ist und auch Spaß macht, nicht die Augen zu verschließen, aufzuklären und zu diskutieren – selbst dann, wenn es noch keine fertigen Rezepte gibt. Denn sicherlich finden wir viele Antworten nur gemeinsam!

Der Lernparcours mit Methoden, Planspielen, Apps, Tools, Filmlisten, Hintergrundinformationen (auch zum Download) ist zu finden unter <http://bigdata.jfc.info>.

## **Fazit**

Anknüpfend an die Erfahrungen und Ergebnisse der Projektarbeit des jfc sowie anhand der beispielhaften Methodik des Workshops zeigte sich beim Forum Kommunikationskultur 2019 (wieder einmal): Wenn Raum und Zeit für eine intensive Auseinandersetzung gegeben werden, können gute Anknüpfungspunkte für gesellschaftliche Diskurse entstehen. Letztendlich führen sie zu einer Auseinandersetzung mit netzpolitischen sowie zukunftsweisenden Themen und ermöglichen so eine Teilhabe bzw. Mitbestimmung der eigenen gesellschaftlichen Zukunft.

## **Literatur**

- Barlow, John Perry (1996): Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace. In: Telepolis. Abrufbar unter: <https://www.heise.de/tp/features/Unabhaengigkeitserklaerung-des-Cyberspace-3410887.html> [Stand: 05.08.2020].
- DIVISI – Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2018): DIVISI U25-Studie: Euphorie war gestern. Abrufbar unter: [www.divisi.de/publikationen/studien/divisi-u25-studie-euphorie-war-gestern/index.html](http://www.divisi.de/publikationen/studien/divisi-u25-studie-euphorie-war-gestern/index.html) [Stand: 11.03.2020].
- Grönemeyer, Herbert (1986): „Kinder an die Macht“, aus dem Album „Sprünge“, das im April 1986 bei EMI erschien.
- Haeusler, Tanja & Johnny (2012): Netzgemüse. Aufzucht und Pflege der Generation Internet. München: Goldmann Verlag.
- Henschel, Gerhardt (2010): Menetekel – 3000 Jahre Untergang des Abendlandes. Frankfurt/Main: Eichborn.
- mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (1999): JIM 99/2000. Jugend, Information, (Multi-)Media. Abrufbar unter: [www.mpfs.de/studien/jim-studie/1999/](http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/1999/) [Stand: 11.03.2020].
- Propper, Karl (1994): Alles Leben ist Problemlösen. München: Piper Verlag.
- Von Gehlen, Dirk: Digitale Notizen. Abrufbar unter: <https://www.dirkvongehlen.de/blog/> [Stand: 24.08.2020].
- Von Gehlen, Dirk (2017): Ein Vuja-de für die grüne Zukunft (Digitale Juni-Notizen). Abrufbar unter: [www.dirkvongehlen.de/netz/ein-vuja-de-fuer-die-gruene-zukunft-digitale-juni-notizen/](http://www.dirkvongehlen.de/netz/ein-vuja-de-fuer-die-gruene-zukunft-digitale-juni-notizen/) [Stand: 24.08.2020].

---

## **Lizenz**

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber\*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen.

Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter [www.gmk-net.de/publikationen/artikel](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.